

SUPER Famicom

スーパーファミコンマウス 対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

おことわり/商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございますら、弊社までご一報ください。

お父さま、お田さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンプレスト製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際には、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

### ●バンダイお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81

☎03-3847-6666

電話受付時間/月～金曜日(除く祝日)10～16時

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

発売元



株式会社バンプレスト  
東京都台東区駒形1-4-14 〒111  
バンダイ第3ビル

バンプレストは、バンダイグループの一社です。

制作/ウィンキーソフト

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

# スーパーファミコン®



日本音楽著作権協会(ビデオリコー)第922317号



SUPER Famicom

スーパーファミコンマウス 対応

## SHVC-RT-1



シミュラマシリーズ

# 第3次 スーパーロボット大戦

とりあつかいせつめいしょ  
**取扱説明書**

©東映  
©ダイナミック企画  
©東北新社  
©創通エージェンシー・サンライズ  
©BANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN  
(永井豪CBキャラワールドを使用しています。)

BANPRESTO





このたびは、パンプレストのスーパーファミコン用カセット「第3次スーパーロボット大戦」をお買い上げいただきまことにありがとうございます。より楽しく遊んでいただくため、ご使用になる前にぜひ、この取扱説明書をお読みいただき、正しい使用方法でお使いください。なお、取扱説明書は大切に保管してください。

### 使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いシヨックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式)のテレビに接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないで下さい。

### 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

# CONTENTS

## もくじ

- ストーリー ..... 3～4
- はじめに ..... 5～6
- 基本操作の説明 ..... 7～10
- ゲームの進め方 ..... 11～13
- 戦闘方法 ..... 14～25
- HPの回復 ..... 26～27
- 地形について ..... 28～29
- パワーアップとレベルアップ ..... 30～33
- "精神" コマンドの説明 ..... 34







# 《はじめに》

## ■ゲームはこうして進行するっ！

「第3次スーパーロボット大戦」は、戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションと呼ばれるゲームです。マップ上に並べられた味方のロボット(青いユニット)を動かしながら、「攻撃」「待機」などを命令し、敵のロボット(赤いユニット)と戦いを進めていきます。

ゲームは、1つ1つに分かれた物語で構成されており、戦闘はその物語の舞台となるマップ上で展開されます。戦闘の進行は、最初にプレイヤー側が味方ユニットの行動を指示し、それが全て終わった時点でコンピュータ側へと行動を移し、その交互の繰り返し(ターン)で進められていきます。

戦闘の詳しい方法は後ほど説明しますが、基本的にゲームの目的は、そのマップ上で与えられたクエスト(指令)をプレイヤーがクリアすることです。目的をクリアすると、その時点で一旦ゲームは終了し、さらに新たなマップへと進みます。味方が全滅したときや、クエストの達成が不可能となった場合は、もちろんそこでゲームオーバーとなります。

なお、このゲームでは、プレイヤーの行動の仕方で物語展開がガラリと変わる「マルチシナリオ」を採用しています。最終目的を達成するまでの長い道にはいろいろなパターンが用意されていますので、一度全ての物語をクリアしたあとも、新たな気持ちで再度ゲームに挑戦してみてください。

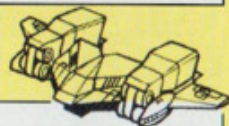


## ゲームの流れ



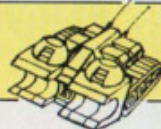
### ●シナリオデモ

舞台(マップ)に至る背景やその目的などが説明され、各物語のタイトルが表示されます。



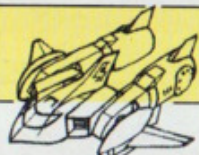
### ●マップ画面

マップの中のユニットを動かして戦闘を開始します。



### ●シナリオエンドデモ

目的が達成された時点で、次の行動に移る説明が行われます。



### ●インターミッション画面

壊されたユニットの修理、パワーアップなどを行い、次の戦いの準備をします。



次のマップのシナリオデモへ

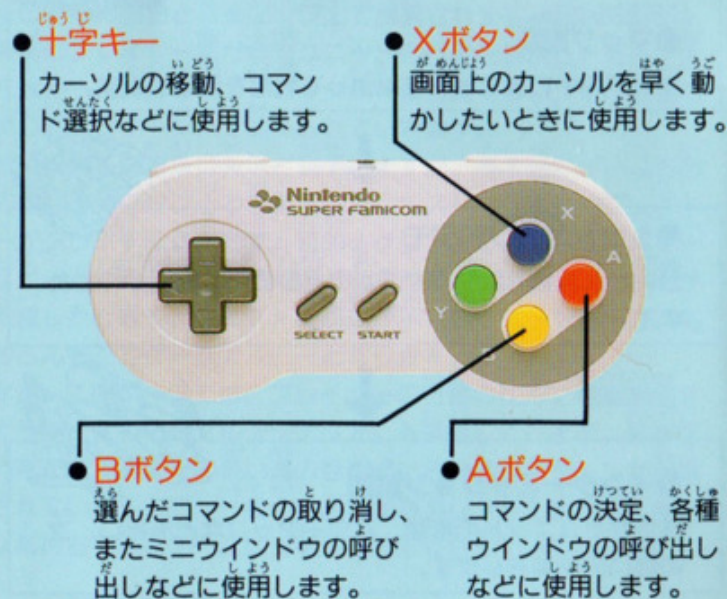




# 基本操作の説明

## ■コントローラーの使い方

このゲームでは基本的に「十字キー」「Aボタン」「Bボタン」「Xボタン」の4つの各ボタンを使います。ゲームを正しく操作できるように、各ボタンの使い方をしっかりと頭に入れておいてください。なお、これらのコントロールボタンは、プレイヤーの好みに応じて自由に設定変更することもできます。詳しくはP11をご覧ください。



## ■マウスによるコントロールもOK！

このゲームは十字パッドだけでなく、マウスによるコントロールにも対応しています。スーパーファミコン専用のマウスをお持ちの方は、システムコマンドを設定変更し、好みに応じて自由に使い分けてください(P11参照)。なお、マウスによるコントロールでは、左クリックが「Aボタン」、右クリックが「Bボタン」の役割になります。

## ■ゲームスタート！

本体にカセットを差し込み、スイッチを入れてください。バンプレストのマーク画面に続き、しばらくすると「第3次スーパーロボット大戦」のデモンストラーションが始まります。



続いてAボタンを押してください。タイトル画面が現れますので、初めてゲームをする場合は「START」を指定してAボタンを押します。なおマウスの場合は、右クリックで「START」を指定します。



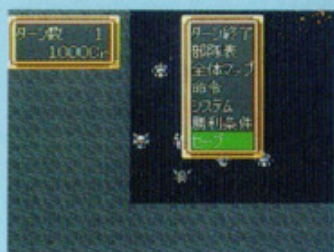
次にオープニングデモが自動的にスタートします。このとき、Aボタンを押すことにより、この背景説明を飛ばすこともできます。続いて、第1話のシナリオデモが始まり、全ての説明が終わると画面にマップが表示され、いよいよ最初の戦いのスタートとなります。





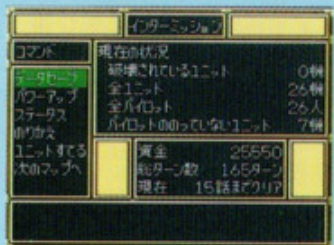
## ■ゲームのセーブとコンテニュー

ゲームを途中で止めたいときには、「全体コマンド」の「セーブ」を選んでください。そこまでの内容をセーブすることができます。続きは、タイトル画面の「CONTINUE(コンティニュー)」で再開することができます。



## クリア面のデータは3カ所にまで保存できる

インターミッション画面の「データセーブ」のコマンドを利用すると、その面までクリアしたデータを3カ所にまで残しておくことができます。タイトル画面の「LOAD(ロード)」で、それぞれ保存した面からの続きができますが、マップ上でできるセーブは上記で説明した1カ所のみなので注意してください。

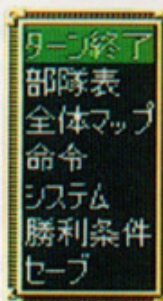


## ■3種のコマンドを使いこなそう

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類があります。ゲーム全体の流れを指示・確認する「全体コマンド」、各ユニットの行動を指示する「個別コマンド」、そしてインターミッション画面でさまざまな指示を行う「インターミッションコマンド」です。ここではこれらのコマンドの簡単な説明をしておきますので、詳しくは各項の解説ページを読んでください。

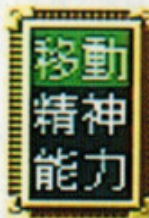
### 【全体コマンド】→P12より解説

**ターン終了**: ターン終了時に使用する  
**部隊表**: ユニットの部隊表を表示  
**全体マップ**: 全体的なマップを見る  
**命令**: 反撃時の行動パターンを設定  
**システム**: ゲーム設定の変更  
**勝利条件**: マップ上の目的を確認  
**セーブ**: ゲームのセーブ



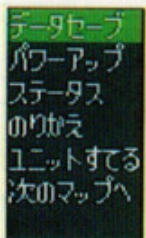
### 【個別コマンド】→P14より解説

**移動**: ユニットの移動時に使用する  
**精神**: 精神コマンドの使用  
**能力**: 能力画面の表示  
**\*待機**: ユニットの待機させる  
**\*攻撃**: 敵を攻撃する時に使用する  
**\*変形**: ユニットの變形させる  
**\*発進**: ユニットの発進させる  
**\*説得**: 敵を説得する  
**\*地上/空中/地中/水中**: ユニットの各場所に移動させる  
**\*分離**: ユニットの分離させる  
**\*印**は、必要に応じて出現します。



### 【インターミッションコマンド】→P30より解説

**データセーブ**: クリアした面をセーブ  
**パワーアップ**: ユニットの能力をアップ  
**ステータス**: 能力画面の表示  
**のりかえ**: パイロットの乗り換えに使用する  
**ユニットすてる**: 不要なユニットを捨てる  
**次のマップへ**: 次のマップへ進む

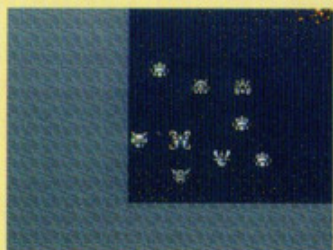




# 《ゲームの進め方》

## ■最初にゲーム環境を設定しよう

第1話の状況説明が終わると、四角いカーソルがマップ上に出現します。これからこのカーソルをコントロールし、味方のロボット軍団（青色のユニット）にいろいろな命令を与え、戦いを進めていくのですが、その前に、プレイヤーの使い勝手に合わせたゲーム環境を設定してく



ださい。なおこのゲームでは、あらかじめ一般的なゲーム環境が設定されていますので、特に変更したい箇所がない場合は、そのままゲームを進めてもかまいません。

### ゲーム環境設定の説明

カーソルをユニットのいない所に合わせてAボタンを押すと、「全体コマンド」が表示されます。その中の「システム」に合わせてAボタンを押すと次の「サブコマンド」が表示されます。



### ●アニメ ON OFF

ユニットが変形する（詳しくはP20参照）ときに表示されるアニメーションのオン・オフを選択します。

### ●スクエア ON OFF

画面上にスクエア（各ユニットの移動範囲を表す四角いマス）を表示するかしないかを選択します。

### ●サウンド ステレオ モノラル

BGMをステレオにするかモノラルにするかを選択します。

### ●操作 マウス パッド

ゲームのコントローラーをマウスにするか十字パッドにするかを選択します。

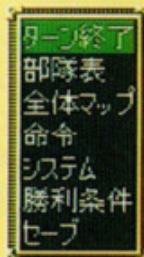
### ●ボタン 「決定=ABXY」「キャンセル=ABXY」「スピードアップ=ABXY」

各役割りの基本操作を、どのボタンでコントロールするかを選択します。

\*あらかじめ設定されているゲーム環境はアンダーラインで示されています。設定変更は、Aボタンで決定したあと、Bボタンでコマンドをキャンセルしてください。

## ■「全体コマンド」の使い方

ゲーム全体の流れを指示・確認する「全体コマンド」は6種類あります。戦闘を始める前に、これらのコマンドの使い方をよく確認しておきましょう。



### ●ターン終了

味方ユニットの行動を全て終えた時点でこのコマンドを選択すると、ターンがコンピュータ側に移ります。

### ●部隊表

現在編隊を組んでいるロボットの一覧表が表示されます。特定のロボットを選んでAボタンを押すと、その現在位置が表示されます。

### ●全体マップ

マップがズームアウトされ、全体の様子が見渡せるようになります。味方ユニットは青、敵ユニットは赤でその位置が表示されます。

### ●システム（前頁参照）



●命令

敵の攻撃を受けた味方ユニットが、反撃を行うときの行動パターンを設定します。なお「反撃」に関する詳しい説明についてはP22をご覧ください。

★必ず反撃せよ！

たとえやられる状態になっても、必ず反撃します。残弾・残ENを気にせず反撃します。

★積極的に行け！

次の攻撃で敵にやられる可能性がない限り、反撃行動をとります。ただし、残弾が1つしかない時や、ENを多く使う時は反撃しません。

★無理はするな！

残りHPが半分以下になると、状況に応じて防御行動をとります。状況に応じて最も有利な武器を自動的に選択します。

★必ず回避か防御せよ！

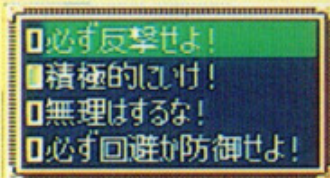
反撃を一切行わず、状況に応じて回避か防御行動をとります。

●勝利条件

そのマップの中で与えられたクエストを確認することができます。

●セーブ

ゲームをセーブするときに使います。



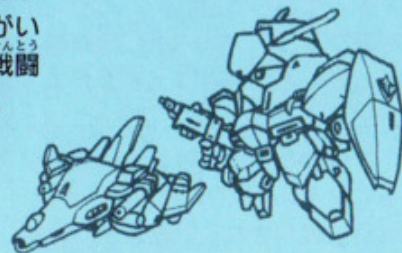
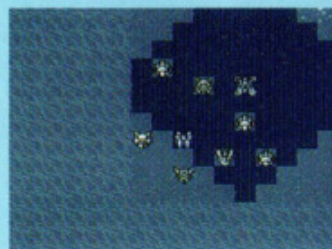
■ユニットを「移動」させて有利な編隊を組もう！

マップ上に現れたカーソルを青いユニット（味方のロボット）に移動させてAボタンを押すと、そのユニットが現在行える行動が表示された「個別コマンド」が現れます。最初、敵は離れた場所にいることが多いので、「移動」のコマンドでユニットを適当な場所に移動させ、敵を迎え撃つ準備をしてください。なお、「能力(P16参照)」や「精神(P34参照)」のコマンドについては、あとで詳しく説明します。



ユニットの移動方法

「移動」のコマンドを選択すると、そのユニットが移動できる範囲がカラーで表示されます。この移動範囲は、個々のユニットの性能や各地形によって変化し、移動範囲内であれば好きな場所に動かすことができます。カーソルで移動場所を指定し、「待機」のコマンドで決定します。もしこのとき近くに敵がいれば、「攻撃」のコマンドで戦闘を仕掛けることも可能です。





## 戦艦に「搭載」させることも可能

移動範囲内に味方機を搭載できる大型ユニット（戦艦＝ホワイトベース等）があれば、そこに移動させてそのユニットを搭載し、待機させておくこともできます。範囲内の戦艦は青色で表示されますので、そこにカーソルを合わせてAボタンで移動します。なおこの搭載されたユニットは、次のターンから好きなときに「発進」させることができます。また、待機させたターン数に応じ、HPやENや弾薬を回復・補充させることもできます（P26～27参照）。

## ■「フェイズ」と「ターン」

このように、プレイヤーが各ユニットに指示を与える番のことを「フェイズ」と呼びます。フェイズでは、必ずしも、全部のユニットに指示を与える必要はなく、特に用のないユニットはそのままにしておいてかまいません。プレイヤー側がフェイズを終了するとコンピュータ側のフェイズが自動的に行われ、相互に1回ずつのフェイズが終了することを「ターン」と呼びます。

### 一通り指示が終わったら「ターン終了」

各ユニットに指示を一通り与えたら、ユニットがない場所でAボタンを押して「全体コマンド」を呼び出し、「ターン終了」を選択してください。フェイズがコンピュータ側に移り、敵ユニットが行動を開始します。このようにターンが繰り返されながら、戦闘は展開されていきます。



## ■味方や敵の「能力」を確認しよう。

『個別コマンド』の「能力」を選択すると全体的な能力画面が表示され、そのユニットやパイロットの詳しい情報を確認することができます。敵のユニット（赤いユニット）の能力を確認したい場合は、そのユニットまでカーソルを移動させてAボタンを押すと、同じく能力画面が表示されます。能力画面には4種類あり、最初に表示される全体的な画面から上部のコマンドを移動させることにより、「ユニット能力」「パイロット能力」「武器性能」の各画面を表示させることができます。

ユニット能力		パイロット能力		武器性能	
マジンガーZ		マジンガーZ		バズーカ	
HP 3000/3000		バズーカ		バズーカ	
EN 194/200		移動力 6		バズーカ	
汎用		装甲 300		バズーカ	
炎		限界反応 115		バズーカ	
炎		500		宇宙 11	





## 【ユニット能力】

### ●HP

ユニットの耐久性を表します。ここが0になると破壊されてしまいます。

### ●現在のHP

### ●最大HP

### ●ロボットの名前

ユニット能力			
レガンダム		Iフィールド	
HP 3500/3500	タイプ 陸	地形適応	
EN 200/200	移動力 9	空	6
汎用	装甲 350	陸	7
	限界反応 255	海	6
		宇宙	7

### ●現在のENポイント

### ●最大ENポイント

### ●EN

ユニットのエネルギー量を表します。ここが0になるとエネルギーを必要とする行動がとれなくなります。毎ターン5ポイントずつ自動的に回復します。

### ●地形適応

ユニットの各空間での適応力を表します。得意な地形になると数値が高くなります。

### ●特殊能力

特殊能力を備えたユニットに応じて「Iフィールド」「ビーム吸収」「分離合体」「変形」「分身」の表示があり、その内容は以下のようになっています。

「Iフィールド」：ビーム兵器による攻撃を無力化します。ただし、1回につき20ポイントのエネルギーを必要とします。

「ビーム吸収」：ビーム兵器による攻撃を吸収して、自分のHPに変換します。

「分離合体」：合体した状態な

らば、HPが0になったとき、自動的に合体ユニットを切り離し、メインユニットだけが残ります。合体するときは、「搭載」と同じ要領でマップ上に重ねます。

「変形」：変形できるユニットに表示されます。

「分身/ゲッタービジョン」：分身して敵の攻撃を回避します。

「気力」が130以上ある時に発揮される能力で成功率は2分の1です。

### ●タイプ

そのユニットの性能タイプを現します。陸/空/宇宙/空陸/水陸/水空/水陸空/陸地中/空地中/水中の10タイプがあり、それぞれの環境で能力を発揮します。

### ●移動力

マップ上での移動力を示しています。

### ●装甲

ユニットの防御力を表します。この数値が高くなれば防御力がアップします。

### ●限界反応

ユニットの反応の早さを表します。ただし、パイロットの能力にどこまで応えられるかを示している数値なので、操縦するキャラクターの能力の高さがポイントになります。



## 【パイロット能力】

### ●精神ポイント

パイロットが持っている精神ポイントを現します。精神コマンドを使うことにより、その数値が減っていきます。

### ●現在の精神ポイント

●最大精神ポイント  
レベルが上がると上昇します。

### ●パイロット名

パイロット能力									
ア&ロ レイ		レベル 47		精神ポイント 164/164					
攻撃	1240	操縦	102	気力	100				
命中	226	反応	151	直感	200				
使える精神コマンド					地形適応				
加速	10	根性	30	熱血	50	空	6		
根性	70	気合	80	友情	90	陸	6		
経験値					海				
次のレベルまであと					宇宙				
					23388				
					112				

### ●使える精神コマンド

現在使える精神コマンドとその消費ポイントです。レベルが上がるごとに使える精神コマンドが増えていきます (P34参照)。

### ●次のレベルまで必要な経験値

### ●経験値

現在の経験値。経験値を積むことでレベルが上がります。レベルが上がるとパイロットの全体的な能力がアップします。

### ●レベル

現在のパイロットのレベル。戦闘による経験値を増やすことにより上がっていきます。



### ●攻撃

パイロットの攻撃力。数値が高いほど攻撃力が高くなり、レベルが上がると上昇します。

### ●命中

パイロットの攻撃の正確さ。数値が高いほど敵への攻撃を命中させる確率が高くなります。

### ●操縦

パイロットの操縦能力。数値が高いほど攻撃回避率が高くなり、受けるダメージも少なくなります。

### ●反応

パイロットの反応速度。数値が高いほどクリティカルヒットが出る確率が高くなり、130以上になると、2回行動が可能になります。ただし、ユニットの限界反応値に関係します。

### ●気力

そのパイロットの気力を表します。数値が高いほど攻撃力・防御力が上がります。敵を倒したとき(+5)、ダメージを与えたとき・受けたとき(+1)に増加し、補給を受けたとき(-5)に減少します。ユニットによってはこの数値が一定以上でないと使えない武器もあります。

### ●直感

パイロットの直感力。数値が高いほど命中率や回避率が高くなります。なお、この数値は不変で成長しません。

**注意!** 「命中」「反応」などのパイロット能力の数値が赤く表示されている時は、そのユニットの限界反応値を超えていることを表しています。もっと性能の良いロボットに乗り換えさせるか、ユニット自体のパワーアップを行い充分に能力を引き出せるようにしましょう。



## 武器性能

### ● 攻撃

その武器を使った場合の攻撃力  
を表します。

### ● 射程

その武器の射程距離を表します。

### ● 命中

その武器を使った場合の基本命  
中率を表します。

### ● 残弾

装備できる弾数が決まっている  
武器の残弾を表します。

武器性能				
攻撃	射程	命中	残弾	
ディスキャター	550	1	140	---
サイフラッシュ	800	6	150	---
ハイ・ファミリア	950	8	140	10
アカシックバスター	1200	1	100	---
コスモゾヴァ	2000	4	180	---

地形適応	空 7	陸 7	海 7	宇宙 7
消費EN	90 (255)	必要気力	---	(100)

### ● 地形適応

その武器の、各地形での効果数  
値を表します。数値が高くなる  
ほど有効になります。---で表  
記されているものは使えません。

### ● 装備している武器名

### ● 必要気力

武器によってはパイロットの気  
力が一定以上必要となるものが  
あり、その必要気力を表します。

### ● 消費EN

武器によってはエネルギーが必  
要となるものがあり、その消費  
エネルギーを表します。

## 敵と接近したら戦闘開始!

各ユニットが敵の近くまで接近  
すると、いよいよ激しい戦闘が  
開始されます。戦闘は基本的に  
1対1で行われ、仕掛けた方か  
らの先制攻撃となり、続いて相  
手側が反撃を行います。このと  
き、敵まで届く射程距離を備え  
た武器を装備していない場合は、  
当然反撃することはできなくなり  
ます。



## 反撃は最も効率的な方法で行われる

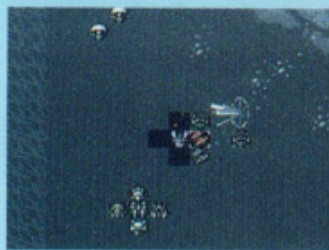
敵の攻撃を受けたあとの反撃は自動的に行われますが、このと  
き使用する武器は、最も効率的だと思われるものをコンピュ  
ータが判断して使います。また、こうした「反撃」のほか、「全体  
コマンド」の「命令」で指定した行動パターン（P13参照）に  
従い、状況に合わせて、攻撃のダメージを半減させる「防御」  
や、攻撃の命中率を半分に下げる「回避」行動を試みます。な  
お、「防御」や「回避」を行ったときには反撃はできません。

## 「攻撃」方法は3つのパターンがある

攻撃の戦法は、その使用する武器によって、ぴったり接近して  
攻撃する方法と、ある程度離れて攻撃する方法と、マップ上で  
攻撃する方法の3通りがあり、攻撃できるユニットはカラーで  
表示されています。

### ● 接近しての「攻撃」

「行動コマンド」の「移動」で、  
攻撃したい敵の側面にくっつい  
たあと「攻撃」を選択し、使用  
する武器を選んで攻撃相手をカ  
ーソルで指定し、Aボタンでア  
タックします。なおそのとき、  
赤字で表示されている武器は使  
用できません。





## ●離れた「攻撃」

ユニットに射程距離が2以上の武器を装備していれば、その射程距離内で離れたまま敵を攻撃することができます。このとき「行動コマンド」に「攻撃」の



コマンドが表示されますので、使用する武器を選択してから、離れた相手を指定してAボタンでアタックしてください。なお、一度移動してしまうとこうした“飛び道具”は基本的に使用できなくなるので注意してください。

## ●マップ上での「攻撃」

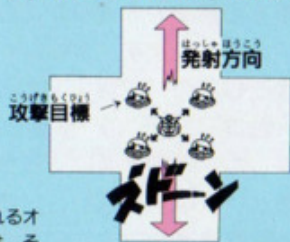
ユニットに、マップ上で使用できるオールラウンドタイプの武器（武器リストに“ALL”と表示。メガバズーカランチャー等）を装備していれば、マップ上にいる複数のユニットにダメージ



を与えることができます。この際、攻撃範囲が十字方向にカラーで表示されますので、打ちたい方向にいる敵を指定してAボタンを押してください。ただし、その攻撃範囲内に味方がいた場合、一緒にダメージを受けてしまうこともあるので注意してください。なお、レベルの高いユニットはこうした攻撃を回避することができます。



攻撃範囲が円状に表示されるオールマイティ・ウェポンは、その範囲内の、カラーで表示されているユニット全部に影響を与えます。ただし、味方のユニットには全く影響を与えない武器（サイフラッシュ等）もあります。



攻撃範囲を4スミのどこかにとった場合、上スミなら上方向へ、下スミなら下方向へ攻撃エネルギーが発射されるので注意して下さい。

## ■ユニットが破壊されるとパイロットは脱出する

戦闘中、どちらかのユニットのHPが0になると、そのユニットは破壊されてしまいます。味方が破壊された場合、そのパイロットは事前に脱出しますので死ぬことはありませんが、そのマップがクリアされるまで復活はできません。なお、各パイロットはこうした戦いの中で経験値や資金を得られます。

## ■戦艦からユニットを「発進」させる

戦艦から、搭載したユニットを発進させる場合は、「発進」のコマンドを選択してから、表示されたリストのユニットを選択してください。なお、ターン内に一度搭載したユニットは再発進させることはできず、その印はユニット名の左に“E”の文字で示されます。



## ■ユニットには「変形」できる機種もある

「行動コマンド」に「変形」のコマンドが表示されているユニットは、必要に応じてその形を変形させることができます。これは、そのユニットの形態を、たとえば空中タイプから地上タイプに変化させるためにいい、「変形」によってその基本性能を大きく変えることができます。マップの種類や行動する地形によって、このコマンドをうまく使い分けていきましょう。





## ■うまくいけば敵を「説得」することも

敵と隣接したときの「行動コマンド」に、ごくまれに「説得」のコマンドが出現することがあります。これは説得可能な敵が隣にいるときだけ表示される特殊コマンドです。説得に成功するとその敵が仲間に入ってくれ、シナリオの展開もガラリと変化していきます。ただし、1回の「説得」で簡単に仲間になってくれるとは限りません。また、誰を誰に説得させるかということも大きなポイントです。



## ■ユニットをどこで活動させるかを選択する

空陸、水陸、空地中など、複数の場所で活動できるタイプのユニットは、マップの状況に応じて「地上」「空中」「水中」「地中」の各コマンドが出現し、どこで活動するのかを自由に選択することができます。活動場所を変更すると、ユニットの性能に違い、移動できる範囲などが変化します。なお、空中にいるユニットの確認は、影のある・なしで判断してください。「空中」にいるユニットは地形効果(命中率、防御力の増減)の影響を受けません。「地中」にいるユニットは、攻撃されることはありませんが、こちらから攻撃することもできません。



# 《HPの回復》

## ■HP回復方法は4通りある

敵から致命的なダメージを受けると、ユニットが破壊されてしまう可能性が高くなるので、早めにHPの回復を図りましょう。HPの回復方法は以下の4つの方法があります。

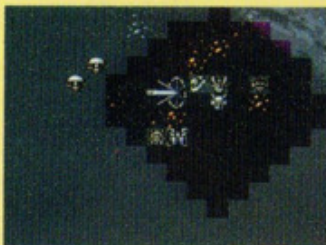
### ●修理機能を備えたユニットに回復させてもらう。

“メタス”や“アフロダイA”といったユニットには、味方のHPをある程度回復させる修理装置を備えています。修理したいユニットと隣接させ、装備している武器の中から“修理装置”を選んでください。HPの回復値は1回につき、修理する側のユニットに乗っているパイロットの経験レベル×100ポイントで、最大値は、修理する側のユニットの最大HP値までです。

●戦艦に搭載して回復させる。大型ユニット(戦艦)にユニットを搭載して待機させておくと、その待機させたターンに応じてHPとENが回復します。回復度は1ターンつき最大HP値の4分の1程度です。

●“精神”コマンドで回復させる。パイロットが、HPを回復させる精神コマンドを備えている場合、この力に応じて回復させることができます(P34参照)。

修理装置		武器性能	
バネ	1/1	攻撃	射撃 命中 弾速
修理装置	0	1	---
バネ	480	1	130
ミサイル	600	4	100 10
地形: 通応	空	陸	海
消費EN	---	(155)	必要気力
			---



自分のHPを1/3回復します。			
犠牲	30	0.83	30
必中	40	1	犠牲 70
			精神コマンド 122/122



●コロニーや基地で回復させる。

コロニーや基地といった特殊な場所にユニットがいる場合、そのターンに応じてある程度HPとENが回復します(P29参照)。



以上の4通りの中でも、戦艦にユニットを搭載した場合に限り、戦闘で消費したミサイルなどの残弾が1ターンで完全補充されます。そういう意味で「戦艦」は、戦略の中で最も重要なユニットといえます。

■ENや残弾を補給できるユニットもある

ユニットの中には、味方のENや残弾を補給する補給装置を備えたものもあります(ブルーガー等)。こうした味方を助けるユニットは、戦略上重要な役割を果たすので、真っ先に敵に破壊されないよう注意を払いましょう。

**BボタンでHPをチェックしよう!**

マップ上でユニットにカーソルを合わせてBボタンを押すと、そのユニットの名前やHPなどが表示された小さなウィンドウが開きます。これは、敵ユニットに対しても行えますので、敵や味方の残りHPを確認するときなどに活用してください。



■マップにはさまざまな種類がある

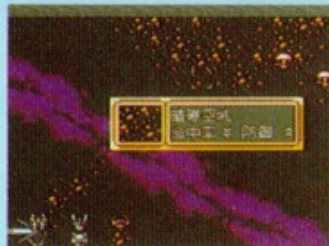
宇宙空間、地上、基地の内部など、物語が進むにつれロボット軍団は、いろいろな場所での戦闘を行います。これらの舞台はシナリオによって移り変わるもので、さらにそれぞれのマップ上には、たとえば宇宙空間であれば小惑星群やコロニー、地球上であれば山や海といったさまざまな地形が存在します。

**地形によって移動できる範囲が決まる**

それぞれの地形には消費移動力というものが設定されており、ユニットが移動する場合、これに応じて移動範囲が決まります。また、それぞれのユニットには個々のタイプ(陸型、空中型、水陸両用型など)があり、それによって進入できる地域も限定されます。さらに、各ユニットによって得意・不得意とする空間があり、たとえば、地上戦闘ではその力が発揮できても、宇宙空間では戦力がダウンするというユニットもあります。こうした特徴は、「能力」コマンドで確認することができます。また、「変形」できるユニットは、こうした条件変化に合わせ、より力を発揮できるユニットに形を変えていきましょう。

**Bボタンで地形を確認できる**

マップ上の地形にカーソルを合わせてBボタンを押すと、その地域の名称などを確認することができます。同時に表示される「命中率」「防御」は、ユニットがその地形にいたときの、敵から受ける攻撃に対する各比率の増減を表します。△が1つにつき約10%のアップ、同様に▽がダウンを意味します。

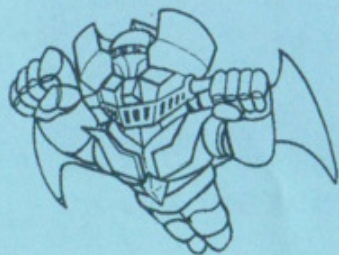
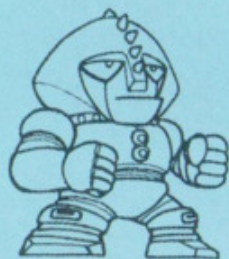




## 《パワーアップとレベルアップ》

### ■ターンごとにHP・ENが回復する特殊地帯

名称	1ターンごとの回復率	
	(EN)	(HP)
市街地	10%	10%
コロニー	10%	10%
要塞 (アクシズ、ソロモン等)	10%	20%
ラビアンローズ	20%	30%
地上基地 (早乙女研究所等)	20%	20%
エネルギータンク (基地内)	20%	20%



### ■ユニットは2つの能力の相乗効果で力を発揮する

ユニットは基本的に、ユニット自体が備えている能力と、それを操縦するパイロットの能力の2つの力の相乗効果によって総合的なパワーを発揮します。たとえば、パイロットの基本能力の1つを示す「反応」数値が130以上あり、なおかつ乗っているユニットの「限界反応」数値が130以上ある場合、そのユニットは1フェイズに2回行動が可能になります（能力値の詳細説明はP17参照）。ですから、ユニット全体の能力アップを図るには、ユニット自体の「パワーアップ」と、パイロットの「レベルアップ」が必要となります。そのほか「精神コマンド」で能力を引き上げる方法もありますが、これは一時的なもので、一定期間を過ぎるとその効力は失われてしまいます。

### ■ユニットのパワーアップ法

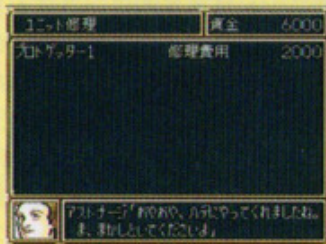
マップをクリアしたあと現れるインターミッション画面で「パワーアップ」のコマンドを選択してAボタンを押すと、ユニットのリストが現れます。十字キーの左右でリストが切り替わりますので、パワーアップしたいユニットにカーソルを合わせてAボタンを押します。限界値をパワーアップできる項目は「反応（限界反応）」「装甲」「EN（最大EN）」「HP（最大HP）」の4種類で、それぞれの項目に応じて改造費用がかかります。もちろんお金が足りない場合は改造できません。





## 破壊されたユニットは修理費がかかる！

前のマップで破壊されてしまったユニットは、この画面で修理してもらいましょう。ただし、そのためにかかる費用はしっかり取られてしまいます。高性能なユニットほどお金がかかりますので、戦闘の際には、残っているHP値を常に確認しておきましょう。



## ■パイロットのレベルアップは効率良く

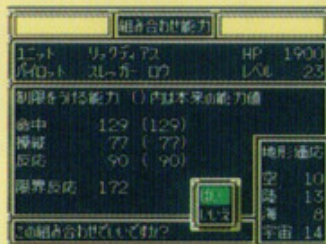
敵に攻撃を加えると、パイロットはそれに応じて経験値が得られます。ある一定レベルまでこの数値が到達すると、そのパイロットはレベルアップし、全体的な能力が高まっていきます。ですから、どのパイロットを中心に育てるのかというのも、うまく戦闘を進める上での1つのポイントといえます。

## ■パイロットを乗り換えオリジナル部隊を作る

このゲームでは、ユニットに乗っているパイロットを組み替えて、プレイヤーの好みに合わせたオリジナル編隊を作ることにも可能です。ただし、乗り換え可能なパイロットは、たとえばガンダム系というように、ある程度の決まった系統があります。また中には、特定パイロットでないと動かせないものや、乗り換えると極端にユニットの性能が落ちてしまうものもありますので、相性をよくチェックしながら乗り換えを行ってください。

## パイロットの変更は「のりかえ」のコマンドで

「のりかえ」のコマンドを選択するとユニットのリストが現れますので、乗り換えを希望するパイロットを選択してAボタンを押します。次に、そのパイロットが乗り換え可能なユニットのリストが現れますので、希望のユニットを選択してAボタンを押します。さらに、そのパイロットが乗った場合の「組み合わせ能力」画面が表示されますので、それをよく確認し、特に問題がないと思われたら再度Aボタンを押して乗り換えを実行します。なお、もともとそのユニットに乗っていたパイロットは降ろされてしまうので、同じ要領で、空いたユニットに「のりかえ」させてください。



## ■物語が進むと新しい武器も手に入る

経験値を増やすとレベルアップし、パイロットの能力が向上することは前にも説明しましたが、このほか、物語が進むにつれ、強力な新しい武器を手にするチャンスも巡ってきます。装備されている武器の種類が多くなると、武器選択の際、十字キーの左右で新しいリストが出現するようになります。ただし、こうした武器を使いこなすためには、パイロットの気力やユニットのENが大量に必要となることも多いので、そうしたパワーの残り数値に注意を払ってください。またミサイルなど、実弾を使う武器については、ある一定の装弾数が決まっていますので、残り少なくなったら戦艦に搭載して補給してください。



## ■そのほかの「インターミッションコマンド」

●データセーブ (P9参照)

●ステータス  
各ユニットの能力画面を表示します。

●ユニットをすてる  
不要になったユニットは下取りに出すことができます。その分、回収資金が手に入ります。

●次のマップへ  
インターミッション画面から、次のマップへと進みます。

インターミッション	
コマンド	現在の状況
データセーブ	破壊されているユニット 0機
パワーアップ	全ユニット 26機
ステータス	全パイロット 26人
切り替え	パイロットの持っているユニット 7機
ユニットをすてる	資金 25550
次のマップへ	総ターン数 1659ターン
	現在 15話までクリア



## 《“精神” コマンドの説明》

### ■精神コマンドをうまく使いこなそう

「精神」のコマンドは、いわばRPGでいわれる「魔法」に該当するものです。このコマンドを選択すると、画面下に現在使える精神コマンドの名称が表示され、それを使うことによりさまざまな能力が発揮されます。使える精神コマンドは個々のパイロットの性質によって異なり、レベルが上がることによって使える種類が多くなっていきます。



### 【精神コマンド一覧】

名	しょう	しょうり	消費ポイント	効力
加	速		10	1回だけ移動力が+5加算される。
幸	運		20	1回だけ、敵からの経験値・お金が倍になる。
根	性		30	自分のHPを3分の1程度回復させる。
必	中		40	命中率が1ターンの間100%になる。
ひらめき			30	回避率が1回だけ100%になる。
熱	血		50	命中すれば、必ずクリティカルヒットを出す。
集	中		50	“直感”が1ターンの間+50ポイントアップ。
気	合		80	“気力”の数値を+15アップさせる。
ト	性		70	自分のHPを完全回復させる。
補	結		80	指定したユニットのEN・弾数を完全回復。
友	情		90	味方全員のHPを半分回復させる。
激	怒		200	敵全体に10~1000のダメージを与える。
愛			140	味方全員のHPを完全回復させる。